

**MENGEMBANGKAN KOSAKATA ANAK MELALUI PERMAINAN
KOTAK RABA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI PAUD TUNAS MUDA GALIH LUNIK
LAMPUNG SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh
NETI SUSANTI
NPM : 1611070215

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H / 2020 M**

**MENGEMBANGKAN KOSAKATA ANAK MELALUI PERMAINAN
KOTAK RABA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI PAUD TUNAS MUDA GALIH LUNIK
LAMPUNG SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh
NETI SUSANTI
NPM : 1611070215

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I.
Pembimbing II : Untung Nopriansyah, M.Pd.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H / 2020 M**

ABSTRAK

Mengembangkan kosakata anak melalui permainan kotak raba agar anak lebih mudah dalam berkosakata dengan baik untuk mencapai berbahasa yang baik melalui permainan kotak raba dan penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif, yang melibatkan seorang guru di kelas PAUD B1. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kosakata anak melalui permainan kotak raba usia 5-6 tahun di PAUD Tunas Muda Galih Lunik Lampung Selatan. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah mengembangkan kosakata anak melalui permainan kotak raba usia 5-6 tahun di PAUD Tunas Muda Galih Lunik Lampung Selatan”. Data penelitian yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi. Data dianalisis menggunakan reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam mengembangkan kosakata anak melalui permainan kotak raba usia 5-6 tahun di PAUD Tunas Muda Galih Lunik Lampung Selatan menyatakan bahwa dari lima indikator, kemudian ada 4 indikator yang sudah terpenuhi diantaranya (1) menjawab sebuah pertanyaan yang lebih kompleks, (2) mengenalkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, (3) mengenalkan symbol-simbol huruf yang dikenal, (4) mengenal huruf awal dari suatu benda. Namun, ada satu indikator yang belum terpenuhi yaitu Menyusun kalimat sederhana dengan struktur SPOK. Peserta didik kurang dalam menyusun kalimat dengan struktur SPOK. Hal tersebut membuat peserta didik kesulitan dalam proses kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci : Kosakata, Permainan Kotak Raba





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame – Bandar Lampung tlp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : MENGEMBANGKAN KOSAKATA ANAK MELALUI PERMAINAN KOTAK RABA USIA 5-6 TAHUN DI PAUD TUNAS MUDA GALIH LUNK LAMPUNG SELATAN

Nama : Neti Susanti
NPM : 1611070215
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk di Munaqasyahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I
NIP. 196812051994032001

Untung Nopriansyah, M.Pd

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 19620823199931001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **"MENGEMBANGKAN KOSAKATA ANAK MELALUI PERMAINAN KOTAK RABA USIA 5-6 TAHUN DI PAUD TUNAS MUDA GALIH LUNIK LAMPUNG SELATAN"**. Disusun oleh: **Neti Susanti**, NPM: **1611070215** Jurusan: **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**, telah diujikan dalam sidang munaqosyah, Pada Hari/Tanggal: **Jumat, 24 Juli 2020**.

TIM PENGUJI:

Ketua : **Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd**

Sekretaris : **Kanada Komariah, M.Pd.I**

Penguji Utama : **Dr. Heni Wulandari, M.Pd.I**

Penguji Pendamping I : **Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I**

Penguji Pendamping II : **Untung Nopriansyah, M.Pd**

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

NIP. 196408281988032002

MOTTO

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعَفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ
وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا ﴿٩﴾

Artinya: Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar.

(Q.S. An-nisa:9)¹



¹ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemah (Bandung: PT. Sygma Examedia Arkanleema), h.78

PERSEMBAHAN

Dengan mengharapkan ridho ALLAH SWT, kupersembahkan karya yang sederhana ini sebagai tanda bukti dan kasih sayangku kepada orang-orang yang selalu memberikan makna dalam hidupku, terutama :

1. Orang Tua ku tercinta yaitu Ayahanda Sarjoni dan Ibunda Nopi Yana yang telah mengasuh, merawat, dan membesarkan dengan penuh kasih sayang tanpa pernah lelah dan mengeluh. Dan tak lupa selalu mendoakan langkahku dan keberhasilanku untuk menjadi orang sukses. Kemudian mereka selalu mengajarkanku tentang arti kesabaran dan kesederhanaan hidup.
2. Adik-adik tercinta yaitu Nita Yuliyanti, Zekiya Rahmadhani Putri, Reza Akbar Faridhosar dan keluarga besar Sarjoni yang ku cintai dan ku sayangi yang telah membantu dan memberikan motivasi serta mendoakan keberhasilanku dalam menulis skripsi
3. Keluarga besar Syahlani dan Bainawati yang ku sayangi telah membantu proses perkuliahan ku dan selalu sabar serta berbaik hati dalam keberhasilanku dalam menuju gelar S.Pd.
4. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT atas berkat nikmat dan karunia-Nya yang telah memberikan penjelasan serta penerangan kepada hambanya yang tidak terhitung, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir pendidikan Strata Satu (S1) dalam rangka menyelesaikan skripsi guna mendapatkan gelas serjana yang penulis beri judul Mengembangkan Kosakata Anak melalui Permainan Kotak Raba usia 5-6 tahun di PAUD Tunas Muda Galih Lunik Lampung Selatan . Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW beserta para keluarganya, sahabat-sahabatnya, yang InsyaAllah mendapat syafaat di hari akhir amin.

Dalam menyelesaikan skripsi penulisan menyadari banyak dukungan serta bantuan dari berbagai pihak, dengan demikian tanpa mengurangi rasa hormat maka penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Raden Islam Lampung.
2. Bapak Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd. ketua jurusan pendidikan islam anak usia dini UIN Raden Intan Lampung dan yang telah dengan sabar membimbing sehingga penulisan skripsi ini selesai.
3. Ibu Dr. Heni Wulandari, M.Pd.I selaku Sekertaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Raden Intan Lampung.
4. Ibu Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I selaku pembimbing I yang sabar membimbingdan memberikan motivasi serta arahan dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Bapak Untung Nopriansyah, M.Pd selaku pembimbing II yang sabar membimbingdan memberikan motivasi serta arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Segenap keluarga civitas akademik, dosen dan karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
7. Bapak dan Ibu Staf Karyawan Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan Perpustakaan pusat UIN Raden Intan Lampung dengan penuh kesabaran dan izinnya untuk proses peminjaman buku dengan terselesainya skripsi ini
8. Teman-teman seperjuangan PIAUD angkatan 2016, Rika Wulandari, Sri Rezeki, Ade Vita Saputri, Mas Ayu Fitria, dan juga khususnya PIAUD Kelas E yang telah memberi motivasi.
9. Teman-teman seperjuangan KKN, Ayu, Dewi, Ria, Misna, Reni, Royati, Qory, Puspa, Selvi.
10. Almameter tercinta UIN Raden Intan Lampung .

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, hal itu tidak lain karena keterbatasan kemampuan, pengetahuan dan waktu yang dimiliki akhirnya dengan keyakinan niat tulus ikhlas dan kerendahan hati semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau peneliti berikutnya untuk pertimbangan ilmu pengetahuan khususnya Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Bandar Lampung

2020

Neti Susanti
1611070215

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Alasan Memilih Judul	2
C. Latar Belakang Masalah	3
D. Fokus Penelitian	8
E. Rumusan Masalah	9
F. Tujuan Penelitian	9
1. Tujuan Umum	9
2. Tujuan Khusus	9
G. Singnifikan Peneleitian.....	9
1. Bagi Institusi pendidikan	9
2. Bagi Tempat Penelitian.....	10
H. Metode Penelitian.....	10
1. Pendekatan dan Prosedur Penelitian.....	10
2. Desain Penelitian.....	11
3. Partisipan dan Tempat Penelitian	12
4. Prosedur Pengumpulan data.....	12

5. Prosedur Analisis Data	14
6. Pemeriksaan Keabsahan Data	16
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kosakata Anak Usia Dini	18
1. Pengertian Kosakata anak usia dini	18
2. Cara anak mempelajari kosakata	20
3. Karakteristik kosakata anak	21
4. Jenis-jenis kosakata anak usia dini	23
5. Tujuan dan Prosedur penerapan kosakata berbahasa Indonesia ..	26
B. Permainan Kotak Raba	27
1. Pengertian Permainan Kotak Raba	27
2. Tujuan Permainan Kotak Raba	29
3. Alat dan Bahan Kotak Raba	30
4. Persiapan dalam Memainkan Kotak Raba	31
5. Langkah-langkah dalam Permainan Kotak Raba	32
6. Manfaat permainan Kotak Raba	33
7. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Kotak Raba	34
C. Mengembangkan Bahasa anak Melalui Permainan	34
D. Tinjauan Pustaka	36
BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Objek	38
1. Sejarah PAUD Tunas Muda	38
2. Visi, Misi, dan Tujuan PAUD Tunas Muda	38
3. Struktur Organisasi PAUD Tunas Muda	39
4. Keadaan Tenaga Pendidik	39
5. Data dan Prasarana	40
6. Data Rekapitulasi siswa	41
7. Perpustakaan	42
B. Deskripsi Data Penelitian	42
BAB IV ANALISIS PENELITIAN	

A. Temuan Penelitian	43
----------------------------	----

B. Pembahasan	49
---------------------	----

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	60
---------------------	----

B. Saran.....	62
---------------	----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Indikator Perkembangan Kosakata Anak Usia Dini 5-6 tahun	6
Tabel 2	: Data Awal Perkembangan Kosakata Anak Usia Dini usia 5-6 tahun di PAUD tunas muda Galih Lunik Lampung Selatan	7
Tabel 3	: Hasil Presentase Pra Survey Mengembangkan Kosakata anak	8
Tabel 4	: Tenaga Pendidikan.....	38
Tabel 5	: Sarana dan Prasarana	39
Tabel 6	: Kondisi siswa tahun pengajaran 2019/2020.....	40
Tabel 7	: alat dan sarana permainan anak	40
Tabel 8	: Format Lembar Observasi Mengembangkan Kosakata Anak Melalui Kotak Raba pada Usia 5-6 Tahun Di PAUD Tunas Muda Galih Lunik Lampung Selatan	54
Tabel 9	: Data Akhir Penilaian Mengembangkan Kosakata Anak melalui Permainan Kotak Raba pada Usia 5-6 tahun di PAUD Tunas Muda Galih Lunik Lampung Selatan	54
Tabel 10	: Rekapitulasi Nilai Observasi Akhir	55
Tabel 11	: Data Akhir Penilaian Mengembangkan kosakata anak Melalui Permainan Kotak Raba usia 5-6 tahun di PAUD Tunas Muda Galih Lunik Lampung Selatan	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Gambar Kotak Raba	31
------------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Surat Balasan
- Lampiran 3 Kartu Konsultasi
- Lampiran 4 Kisi-Kisi Observasi Kemampuan Anak PAUD Tunas Muda Galih Lunik Lampung Selatan
- Lampiran 5 Lembar Wawancara PAUD Tunas Muda Galih Lunik
- Lampiran 6 Lembar Observasi dalam Penelitian
- Lampiran 7 Lembar Wawancara dan Jawaban
- Lampiran 8 Nota Dinas Pembimbing I
- Lampiran 9 Nota Dinas Pembimbing II
- Lampiran 10 Surat Izin Pra Penelitian
- Lampiran 11 Cover ACC Seminar Proposal
- Lampiran 12 Berita Acara Ujian Seminar Proposal
- Lampiran 13 Pengesahan Seminar Proposal
- Lampiran 14 Rencana Program Pelaksanaan Harian (RPPH)
- Lampiran 15 Foto Kegiatan Anak

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Dalam sebuah karya ilmiah, judul merupakan cerminan dari isi yang terkandung didalamnya, dan judul yang penulis bahas adalah **“MENGEMBANGKAN KOSAKATA ANAK MELALUI PERMAINAN KOTAK RABA USIA 5-6 TAHUN DI PAUD TUNAS MUDA GALIH LUNIK LAMPUNG SELATAN”**.

Untuk menghindari kesalahpahaman bagi pembaca, terlebih dahulu penulis menjelaskan istilah yang digunakan dalam judul skripsi ini. Berikut uraiannya:

1. Mengembangkan memiliki kata dasar kembang. Mengembangkan adalah “sebuah homonim karena artinya memiliki ejaan dan pelafalan yang sama tetapi maknanya berbeda”. Dalam mengembangkan juga berarti menjadikan lebih maju, sempurna, dan juga baik.
2. Kosakata adalah kumpulan kata yang memiliki bahasa dan memberikan makna apabila kita menggunakan bahasa tersebut. Dalam kosakata memiliki definisi. Pertama kosakata adalah jumlah total kata didalam bahasa. Kedua kosakata adalah semua kata yang diketahui seseorang dan digunakan dalam buku tertentu, subjek dll. Ketiga kosakata adalah kata-kata dalam makna mereka.

Kosakata menurut pandangan Keraf memberikan pengertian dari sudut pandang yang berada tentang penguasaan dalam bidang bahasa, yaitu penguasaan secara aktif dan pasif.¹

3. Menurut Deviana Putri Ari Sandi permainan kotak raba adalah permainan yang memberi arahan bagaimana anak mengerti dan memahami sebuah materi pembelajaran.²
4. Anak usia dini adalah anak yang berada di usia 0-8 tahun. Anak Usia dini merupakan pokok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya
5. PAUD Tunas Muda Galih Lunik merupakan lembaga pendidikan yang berada di bawah naungan pemerintah yang terletak di Lampung Selatan.

B. Alasan Memilih Judul

Adapun yang menjadi alasan memilih judul ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana Mengembangkan Kosakata Anak Melalui Permainan kotak raba Usia 5-6 Tahun di PAUD Tunas Muda Galih Lunik Lampung Selatan.
2. Berkaitan dengan permainan kotak raba penulis milih judul ini karna kurang berkembangnya anak dalam berbahasa hingga perlu dilatih dalam berkosakata.

¹ Chairun Nisak Aulina, “ Pengaruh Permainan dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun”, *Jurnal Pedagogia*, Vol.1, No.2,(Juni 2012),h.131-143.

² Deviana Putri Ari Sandi, “Pengembangan Media Magic Boc Plinko Pada mata pelajaran IPA materi ekosistem untuk siswa kelas V Sdn Lkarsantri III Surabaya”, *JPGSD*, Vol.6, No.11(2018),h.2084-2093.

C. Latar Belakang Masalah

Menurut Rivers (Nunan) bahwa kosakata merupakan hal penting agar dapat menggunakan bahasa kedua (*second language*). Tanpa kosakata yang luas, seseorang tidak dapat menggunakan struktur dan fungsi bahasa dalam komunikasi secara konfrensif.³ Makin kaya kosakata yang dimiliki maka makin banyak besar kemungkinan keterampilan bahasa. Berdasarkan uraian pendapat yang ada diatas dapat dinyatakan bahwa kosakata merupakan kata-kata yang dimiliki suatu bahasa atau seseorang yang membentuk bahasa yang bersangkutan atau dipakai oleh seseorang atau kelompok anak yang bersangkutan. Kosakata juga bisa diartikan sebagai himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu.

Anak usia dini yang berada di usia 0-8 tahun untuk pertama kalinya belajar bahasa adalah sejak lahir. Maka dari itu, pendidik harus memiliki berbagai strategi dalam proses pembelajaran dalam mengembangkan kosakata. Salah satu cara dalam mengembangkan kosakata anak usia dini dalam proses pembelajaran adalah melakukan inovasi dalam proses seperti pembelajaran melalui permainan.

Dalam menerapkan permainan, pendidik harus memiliki keterampilan dan kreatifitas dalam membuat inovasi di sebuah permainan. Banyak permainan yang dapat mengembangkan bahasa khususnya kosakata. Namun, disini penulis memilih permainan kotak raba.

³ IN Mardika, Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD, <http://mardikanyom.Tripod.com./Multimedia>, 2008-academia.edu,h.8.diakses Jum'at,17 mei 2019.

Permainan kotak raba ini sekurang-kurangnya dilakukan oleh dua orang anak atau bisa berkelompok. Dalam permainan ini tersedia banyak benda (sayur, buah, benda lain) kedalam kotak tertutup. Salah seorang pemain harus melihat benda-benda apa yang berada didalam kotak. Pemain ini harus menjelaskan secara perinci kepada temannya tentang benda yang di lihatnya tersebut. Pemain kedua harus mengambil benda yang telah dideskripsikan oleh pemain pertama. Hal ini dilakukan secara bergantian. Dan dalam permainan ini siapa yang paling cepat dan banyak menebak benda yang berada di dalam kotak raba itulah pemenangnya.⁴

Berdasarkan penjelasan diatas, dalam kegiatan permainan tanpa kita sadari anak sedang mempelajari berbagai istilah dan kosakata. Permainan dapat mengembangkan keterampilan kosakata dalam berbahasa. Dalam pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, anak memiliki banyak kesempatan dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan baik fisik motorik , social-emosinal, seni, agama, kognitif dan juga bahasa. Namun, disini tinggal bagaimana seseorang pendidik meggunakan aspek yang mana dalam perkembangan anak usia dini.

Dunia anak adalah bermain, sehingga dalam mendidik anak usia dini dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Belajar sambil bermain merupakan satu teknik pengajaran dan pembelajaran yang berkesan kepada anak usia dini. Dengan ini akan mendatangkan kesenangan dan kepuasan kepada mereka dalam suatu progam yang hendak disampaikan misalnya, melalui bermain

⁴ LilisMadyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak* (Jakarta: Kencana,2017),h.156.

anak-anak akan dapat menguasai perkembangan dan keterampilan fisik dan penguasaan bahasa dari segi pembendaharaan, serta peraturan tata bahasa.

Bentuk permainan anak tentu sangat bervariasi jenis dan bentuk permainan antara satu dengan lainnya baik antar daerah maupun bangsa. Menurut Suyanto dari berbagai jenis permainan pada dasarnya jenis permainan anak dapat dikelompokkan menjadi lima yaitu, permainan fisik, lagu anak-anak, bermain teka-teki, bermain dengan benda-benda, bermain peran.⁵

Dari paparan diatas peneliti simpulkan bahwa permainan merupakan sebuah alat yang membantu dalam proses pembelajaran khususnya perkembangan dan pertumbuhan. Dalam perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini perlu pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Pendidik harus kreatif dan bisa membuat anak terkesan dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran yang dipilih oleh peneliti melalui permainan kotak raba dalam mengembangkan kosakata diharapkan anak segera pandai dan bisa mengungkapkan bahasa dengan baik. Peneliti mencari benda apa yang cocok dalam permainan kotak raba ini, sehingga dapat mendorong anak dalam pembelajaran yang tidak membosankan dan menarik anak lebih berkesan.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti di PAUD Tunas Muda Galih Lunik Lampung Selatan, terlihat bahwa anak masih belum berkembang dalam berkosakata didalam berbahasa, ketika ditanya, dalam

⁵ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Bumi Aksara,2017),h.106.

menjawab, menyebutkan, dan dimintai pendapat. Sehingga anak juga terlihat di dalam permainan yang sudah disediakan berkesan membosankan dan sering asyik sendiri dengan dunia nya. Dalam kegiatan pembelajaran, permainan ini jarang digunakan hanya digunakan saat-saat tertentu saja. Kegiatan dalam mengembangkan kosakata hanya menggunakan baca tulis saja yang dilakukan. Dan dalam pelaksanaan baca tulis ini anak sering kali malas jika disuruh baca tulis. Penggunaan permainan kotak raba sangat penting dalam perkembangan kosakata anak.

Tabel 1.
Indikator Perkembangan Kosakata Anak Usia 5-6 tahun

Lingkup	Tingkat Pencapaian
Kosa Kata	1. Menjawab sebuah pertanyaan yang lebih kompleks 2. Mengenalkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama 3. Menyusun kalimat sederhana dengan struktur S-P-O-K 4. Mengenalkan simbol-simbol huruf yang dikenal 5. Mengenal huruf awal dari suatu benda

sumber: Peraturan menteri pendidikan nasional republic Indonesia, no.137 tahun 2014 tentang standar pendidikan anak usia dini⁶

Dengan memperhatikan penjelasan terkait perkembangan kosakata pada anak usia 5-6 tahun yang diteliti dalam penelitian, maka tingkat pencapaian perkembangan kosakata anak yang diteliti, meliputi :

1. Menjawab sebuah pertanyaan yang lebih kompleks
2. Mengenalkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama
3. Menyusun kalimat sederhana dengan struktur S-P-O-K
4. Mengenalkan simbol-simbol huruf yang dikenal
5. Mengenal huruf awal dari suatu benda

⁶ *Peraturan menteri pendidikan nasional republic Indonesia, no.137 tahun 2014 tentang standar pendidikan anak usia dini*

Dari hasil prasurvei yang dilakukan di PAUD Tunas Muda Galih Lunik Lampung Selatan ternyata upaya guru dalam mengembangkan kosakata anak masih kurang karena guru masih jarang menggunakan permainan magic box ini didalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti ini akan menggunakan permainan kotak raba dalam mengembangkan kemampuan berkosakata pada anak usia dini khususnya di PAUD Tunas Muda Galih Lunik Lampung Selatan.

Tabel 2.
Data awal perkembangan kosakata anak usia 5-6 tahun
Di PAUD Tunas Muda Galih Lunik Lampung Selatan

No	Nama Siswa	Indikator pencapaian					
		1	2	3	4	5	Ket
1	FA	MB	BB	MB	BB	MB	MB
2	GM	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH
3	NKQ	BB	BB	MB	MB	BSB	BSB
4	RAA	BB	MB	BSB	MB	MB	MB
5	MZF	MB	BB	BB	BB	BB	BB
6	RAF	MB	MB	BSB	MB	BB	MB
7	RR	BB	BB	MB	BB	MB	BB
8	SC	MB	MB	BSB	MB	BSB	BSB
9	ESA	MB	MB	BSH	BB	BSH	BSH
10	DCA	BB	MB	BB	BSB	MB	MB
11	ZLK	BB	BB	MB	BSH	BB	BB
12	NNR	BB	MB	MB	MB	MB	MB
13	MKA	BB	BB	MB	MB	BB	MB
14	FN	BB	MB	BB	BB	MB	MB
15	RAC	MB	BB	MB	MB	BB	MB
16	MK	MB	BSB	MB	MB	MB	MB
17	FIS	BB	MB	BB	BB	BB	BB
18	FA	BB	BB	MB	BB	BB	BB
19	RIB	BSB	BSB	MB	MB	BSB	BSB
20	SA	MB	MB	BB	BB	BB	BB

Sumber : hasil praobservasi PAUD tunas Muda Galih Lunik Lampung selatan ⁷

BB : Belum Berkembang, apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang bisa dinyatakan dalam indicator dengan ciri-ciri bintang 1 atau skor 1.

⁷ PAUD Tunas Muda, observasi di PAUD Tunas Muda, Lampung Selatan, 22 November 2019.

- MB : Mulai Berkembang, apabila seorang peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal sebuah perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten dengan cirri-ciri bintang 2 atau skor 2.
- BSH : Berkembang sesuai harapan, apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten dengan cirri-ciri bintang 3 atau skor 3
- BSB : Berkembang Sangat Baik, apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam sebuah indikator secara konsisten atau lebih membudaya dengan cirri bintang 4 atau skor 4

Tabel 3
Hasil Presentase Pra Survey mengembangkan kosa kata anak

No	Kriteria	jumlah	Persentase
1	BB (Belum Berkembang)	6	30%
2	MB (Mulai Berkembang)	9	45%
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	2	10%
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	3	15%
	Jumlah	20	100%

Pada tabel diatas perkembangan peserta didik pada kegiatan permainan kotak raba berlangsung bahwa jumlah anak yang berkembang sangat baik 3siswa, berkembang sesuai harapan 2 siswa, mulai berkembang 9, belum berkembang 6 siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan berjudul “ Mengembangkan Kosakata Anak Melalui Permainan kotak raba usia 5-6 tahun di PAUD Tunas Muda Galih Lunik Lampung Selatan”.

D. Fokus Penelitian

Agar dalam sebuah penelitian ini mempunyai sebuah arah dan tujuan dan mudah dalam pelaksanaannya maka fokus sebuah penelitian ini pada “Mengembangkan kosakata Anak melalui permainan kotak raba usia 5-6 tahun di PAUD Tunas Muda Galih Lunik Lampung Selatan.”

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian diatas maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu: “Bagaimana mengembangkan kosakata anak melalui permainan usia 5-6 tahun di PAUD Tunas Muda Galih Lunik Lampung Selatan?”

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian yaitu untuk mengembangkan kosakata anak melalui permainan kotak raba usia 5-6 tahun di PAUD Tunas Muda Galih Lunik Lampung Selatan.

G. Signifikansi Penelitian

1. Bagi Institusi Pendidikan

Dalam institusi pendidikan diharapkan dalam penelitian ini bisa menambah informasi serta wawasan bagi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, sehingga dapat bermanfaat dalam sebuah informasi dan juga perbandingan bagi seorang pihak yang akan melakukan sebuah penelitian selanjutnya, dan dapat juga dipergunakan dalam masukan dalam meningkatkan dan melaksanakan minat guru serta pembelajarannya.

2. Bagi Tempat Penelitian

- a. Bagi sekolah adalah dapat meningkatkan pengetahuan serta pembelajaran dan juga motivasi kepada guru dalam melaksanakan proses belajar-mengajar yang ada di PAUD Tunas Muda Galih Lunik Lampung Selatan

- b. Bagi peserta didik dengan adanya perencanaan pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran dalam proses mengembangkan kosakata anak maka peserta didik akan menjadi lebih baik lagi
- c. Bagi pendidik sebagai bahan masukan kepada pendidik tentang cara merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran dalam proses perkembangan kosakata anak di PAUD Tunas Muda Galih Lunik Lampung Selatan.

H. Metode Penelitian

Metode adalah sebuah cara yang tepat dalam melakukan sesuatu dalam mencapai sebuah tujuan dengan teknik dan alat tertentu. Metode penelitian merupakan suatu cara teknis tentang metode-metode yang digunakan dalam penelitiannya. Pada bagian ini terlebih dahulu akan diterangkan tentang sebuah hal-hal yang akan mempengaruhi metode-metode yang akan digunakan dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Pendekatan dan Prosedur Penelitian

a. Pendekatan Penelitian

Metode penelitian kualitatif merupakan sebuah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya merupakan eksperimen) sehingga peneliti merupakan sebagai instrument kunci, teknik pengambilan data dilakukan dengan cara triangulasi (gabungan), analisis data ini bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif akan lebih menekankan maknanya.⁸

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h.9.

Metode penelitian kualitatif merupakan adalah metode penelitian yang bisa berlandaskan pada sebuah filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada sebuah kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti merupakan sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan sebuah triangulasi (gabungan), analisis data yang bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.⁹

Metode penelitian Kualitatif yang digunakan peneliti adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Secara umum metode penelitian ini bisa diartikan “sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan manfaat tertentu”. Karena fokus penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak melalui permainan kotak raba pada anak usia dini usia 5-6 tahun.

Metode penelitian pada dasarnya adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan bertujuan dan kegunaan yang tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat kata kunci yang perlu diperhatikan, yaitu : cara ilmiah, tujuan, data dan juga kegunaanya.

2. Desain Penelitian

Desain dalam penelitian ini menggunakan jenis naratif. Jenis naratif yang akan menggali perkembangan kosakata anak usia dini melalui sebuah permainan kotak raba.

⁹ Prof.Dr.Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bnadung: Alafbeta,2016),h.15.

3. Partisipan dan Tempat Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan di PAUD Tunas Muda di Desa Galih Lunik Kecamatan Tanjung Bintang Lampung Selatan.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini yang akan dilakukan pada tanggal 05 Maret 2020 di PAUD Tunas Muda Galih Lunik kecamatan tanjung bintang lampung selatan. Dan dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti kepada peserta anak usia 5-6 tahun dan Guru PAUD. Dalam penelitian ini peristiwa yang akan dilakukan adalah saat proses belajar-mengajar anak dengan guru itu sendiri. Pembelajaran ataupun peristiwa ini dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung yang menggunakan permainan kotak raba itu sendiri dalam mengembangkan kosakata.

c. Objek

Sumber data dalam penelitian ini adalah guru kelas di PAUD Tunas Muda Galih Lunik Lampung Selatan.

4. Prosedur Pengumpulan Data

Dalam sebuah penelitian perlu diadakan prosedur pengumpulan data. Untuk mengetahuinya maka data harus sesuai dengan tujuan penelitian yang objektif, maka penulis menggunakan sebuah metode observasi, metode wawancara, dan juga metode dokumentasi.

a. Observasi

Metode observasi merupakan metode pengumpulan data yang secara sistematis melalui sebuah pengamatan dan juga pencatatan terhadap sesuatu yang diteliti. Dengan demikian, metode observasi merupakan cara pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung

terhadap sebuah objek yang akan diteliti. Dalam hal ini metode observasi dibagi menjadi dua yaitu, observasi berperan dan observasi nonpartisipan.

Dalam pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila penelitian yang berhubungan dengan perilaku manusia, proses kerja, yang secara langsung dilakukan oleh peneliti. Jadi, dalam sebuah penelitian observasi dilakukan dengan langsung kepada sebuah objek penelitian.

Observasi tanpa partisipan tidak terlibat langsung dengan aktivitas objek yang sedang diamati tetapi hanya sebagai pengamat. Sehingga dalam penelitian ini peneliti dapat menganalisis dan juga bisa membuat kesimpulan.¹⁰

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian nonpartisipan, sehingga peneliti mengamati anak dalam kelas saat proses pembelajaran, yaitu peneliti tidak terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari anak, penulis perkembangan kosakata anak usia 5-6 tahun di PAUD Tunas Muda Galih Lunik Lampung Selatan. Adapula yang harus diperhatikan dalam observasi ini adalah tentang kondisi serta keaktifan anak dan guru dalam proses pelaksanaan berlangsung.

b. Metode Wawancara

Wawancara dalam sebuah penelitian ini merupakan sebuah pertemuan dua orang atau lebih untuk bertukar informasi serta ide melalui sebuah Tanya jawab untuk bisa memperoleh informasi serta ide melalui sebuah Tanya jawab untuk bisa memperoleh informasi yang lebih terperinci dan bisa melengkapi data hasil observasi.

¹⁰ Prof.Dr.Rukaesih A.Maolani,M.Si. *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada,2016),h.149.

Menurut S.Margono mengatakan bahwa sebuah metode wawancara merupakan sebuah keterangan atau pendirian baik secara lisan seseorang dengan bercakap-cakap berhadapan muka dengan orang lain.¹¹

Teknik wawancara yang peneliti gunakan dalam sebuah penelitian ini merupakan sebuah wawancara bebas terpimpin, yaitu sebuah proses kemajuan pertanyaan yang dilakukan secara bebas tetapi isi sebuah proses berpedoman kepada pokok-pokok yang ditetapkan lebih dulu. Wawancara ini ditunjukkan kepada guru kelas B1 mengenai permainan terhadap perkembangan kosakata anak usia dini.

c. Dokumentasi

Menurut Suharmisi Arikunto berpendapat, bahwa dokumentasi adalah data yang mengenai hal-hal atau sebuah variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat, kabara, agenda, dan juga majalah. Jadi dokumentasi merupakan sebuah pencarian, penyelidikan, pengusaan, dan pemakaian penyediaan dokumentasi. Sehingga dokumentasi ini digunakan untuk mendapat keterangan dan penerangan sebuah pengetahuan serta bukti. Dalam hal ini dokumentasi peneliti dilakukan dengan cara photo, video, dan juga data anak.

5. Prosedur Analisis Data

Analisa data merupakan sebuah proses dalam mengorganisasikan dan menyusun kedalam sebuah pola, kategori, dan satuan dasar sehingga dapat ditemukan dan bisa dirumuskan hipotesis kerja yang disarankan data.

¹¹ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta : PT Rineka Cipta,2010),h.158.

Menurut Bogdan dan Biklen, analisis data kualitatif dilakukan dengan cara mengorganisasikan data, memilih data menjadi satuan yang dapat di analisis, menemukan hal penting dan memutuskan bagian yang akan disampaikan kepada orang lain.¹²

Dalam sebuah penelitian ini peneliti menggunakan analisis data yang bersifat deskriptif-kualitatif, yaitu mendiskripsikan data yang diperoleh melalui sebuah instrument penelitian. Dijelaskan mengenai teknik yang digunakan dalam mengambil data dan juga analisis data. Dari semua data yang diperoleh dalam penelitian, baik saat melakukan observasi yang menggunakan kisi-kisi sebagai sebuah acuan dan juga lembar observasi yang datanya tentang perkembangan bahasa. Peneliti ini menggunakan penelitian kualitatif jadi terdapat tiga langkah yaitu, reduksi data, penyajian data, menarik kesimpulan yang terakhir.

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan memilih hal pokok yang sesuai fokus penelitian kita, selanjutnya mencari temanya. Reduksi data adalah salah satu dari sebuah teknik analisis data. Data yang telah direduksi memberikan gambaran yang lebih tajam mengenai hasil pengamatan dan memperoleh dalam mencari jika sewaktu-waktu diperlukan.

b. Penyajian Data

Display data adalah menyajikan data dalam sebuah bentuk media dalam magic box dan digunakan melalui uraian permainan dalam perkembangan bahasa.

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Solo:Bina Karya ,2010),h.101.

Sehingga dalam penelitian permainan kotak raba dapat mengembangkan kosakata anak usia 5-6 tahun di PAUD Tunas Muda Galih Lunik Lampung Selatan.

c. Menarik Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah bagian dari aktivitas data. Kesimpulannya juga merupakan salah satu dari adanya teknik-teknik dari analisis data. Penarikan sebuah kesimpulan atau verifikasi merupakan bagian kegiatan diakhir penelitian. Jadi penelitian harus terjadi dalam segi kebenaran yang disepakatisubjek dan tempat penelitian.

6. Pemeriksaan Keabsahan Data

Setiap sebuah penelitian membutuhkan uji keabsahan data untuk mengetahui validitas dan realibitasnya dalam adanya penelitian. Untuk mendapatkan penelitian ini perlu dengan mendapatlan data yang valid dan reliable yang akan diuji oleh validitas dan relaibilitas sebuah data.

Dapat dinyatakan data valid apabila tidak ada perbedaan antara yang akan dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada sebuah objek yang diteliti. Dalam sebuah penelitian ini menggunakan triangulasi data. Triagulansi ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai macam sumber, dan berbagai macam cara yang akan berhubungan dengan waktu. Untuk menganalisi data dalam penelitian ini perlu prosedur dalam penelitian sebagai berikut:

- a. Menelaah semua data keseluruhan yang berhasil dan dikumpulkan yaitu data hasil pengamatan melalui (observasi, wawancara, dan juga dokumentasi)

- b. Mengadakan sebuah reduksi data yaitu merangkum, mengumpulkan data dan juga memilih data yang lebih relevan sehingga dapat diolah dan disimpulkan
- c. Display data merupakan paparan secara keseluruhan guna memperoleh gambaran yang utuh dan juga lengkap
- d. Dapat menyimpulkan dan verifikasi dalam melakukan penyempurnaan dengan mencari data baru yang bisa diperlukan dalam mengambil sebuah kesimpulan.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kosa Kata Anak Usia Dini

1. Pengertian Kosakata Anak Usia Dini

Kosakata menjadi salah satu yang menjadikan unsur terpenting dalam berbahasa.¹ Goys keraf mengemukakan bahwa kosakata adalah unsure bahasa yang memiliki peran penting dalam pengembangan keterampilan bahasa yang meliputi berbicara, mendengar, menulis, dan membaca yang merupakan suatu perasaan dan juga fikiran yang dapat digunakan dalam penggunaannya.²

Dalam menggunakan keterampilan bahasa, mereka membutuhkan perlu banyak kosakata karena berkosakata memiliki peran penting. Bagaimanapun kosakata adalah daftar kata-kata. Dan itu berarti, semua yang berupa kata bisa diidentifikasi menjadi sebuah kosakata.

Kosakata adalah kata yang dimiliki oleh suatu bahasa dan memberikan makna bila kita menggunakan bahasa tersebut. Ada beberapa definisi kosakata. Yang pertama, kosakata merupakan jumlah kata dalam bahasa, kedua kosakata yang bisa berarti kata yang diketahui seseorang atau digunakan dalam sebuah buku tertentu, dan yang terakhir subjek. Kosakata merupakan kata-kata dengan sebuah makna yang menyertai buku dalam sebuah teks bahasa asing.³

¹ Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Grasindo, 2006), h.31.

² Gorys Keraf, *Diksi dan Gaya Bahasa* (Jakarta: PT Gramedia, 2009), h.64.

³ John M. Echols and Hasan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia An English-Indonesian Dictionary*, (Jakarta: Gramedia Press, 2002), h.631.

Kosakata adalah salah satu aspek bahasa yang sangat penting keberadaanya. Sehingga berdasarkan pengertian diatas, dapat dipahami kosakata adalah keseluruhan kata atau pun pembendaharaan kata maupun sebuah istilah yang mengacu pada konsepsi-konsepsi nasional atau sebuah bahasa resmi dari Republik Indonesia.

Menurut Richards dkk, kosakata adalah seperangkat leksem yang meliputi sebuah kata tunggal, kata mejemuk, dan indiom.⁴ Sementara itu Vellele mengemukakan bahwa kosakata merupakan kata atau kelompok kata yang memiliki kata yang tertentu. Selanjutnya menurut Maaruf menyatakan bahwa penguasaan kosakata pada anak usia dini usia 5-6 tahun berada pada sebuah periode dimana menggunakan kata-kata sesuai dengan maknanya. Kemudian istilah kosakata dalam Kamus Besar Indonesia kata berarti pembendaharaan kata.⁵

Dalam sebuah kosa kata atau pembendaharaan kata merupakan keseluruhan kata yang diberikan oleh sebuah bahasa. Pendapat tersebut memberikan sebuah penegasan bahwa sesungguhnya kosa kata itu adalah keseluruhan kata yang dimiliki suatu bahasa. Pendapat tersebut mengenai istilah kata-kata. Maka perlu juga dibahas mengenai istilah sebuah kata.

Adapun ayat yang menjelaskan kosakata yang ditanamkan kepada anak usia dini, dalam Al-Qur'an Surah Al-Alaq ayat 1-5 :

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

⁴ Tarigan, Hendry Guntur, *Pengajaran Bahasa*, (Bandung: Angkasa, 2011), h. 2006

⁵ Depdikbud, *Tata Bahasa Buku Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia Widhiastya, 1991), h. 21.

Artinya: *Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.*(Q.S. Al-Alaq ayat 1-5)

Dengan paparan diatas, penulis menyimpulkan bahwa kosakata merupakan keseluruhan kata yang memiliki seorang bahasa, penulis ataupun juga dimiliki seorang pembicara. Dan juga tertuang dalam ayat al-quran surah al-alaaq ayat 1-5 seperti yang dijelaskan diatas. Kosakata ini memiliki sebuah peranan yang sangat penting dalam pengajaran bahasa, karena penguasaan kosa kata sangat berpengaruh terhadap keterampilan berbahasa.

2. Cara Anak Mempelajari Kosa Kata

Henry Guntur Tarigan menjelaskan bahwa ada dua cara yang bisa digunakan oleh anak-anak usia dini khususnya ketika mempelajari kosa kata:

- a. Mendengarkan kata dari orang tua, anak yang lebih tua, sepermainan, televise, tempat bermain, pusat pembelian, toko, dan juga lingkungan sekitarnya.
- b. Anak mengalami sendiri, seperti anak akan mengatakan benda-benda yang akan dimakan anak, meraba, mencium, meminumnya. Sehingga kosakata anak dibatasi oleh sebuah pengalaman sendiri dan model-model yang tersedia.⁶

⁶ Teas Putri Permatasari, *pengaruh metode pembelajaran bernyanyi terhadap tingkat penguasaan kosa kata bahasa Indonesia anak usia dini* (penelitian kuasi eksperimen terhadap siswa taman kanak-kanak merpati pos bandung),)(bandung : Uniersitas Pendidikan Indonesia), Jurnal Repository.upi.edu.perpustakaan.upi.edu.

3. Karakteristik Kosa Kata Anak

Hurlock mengatakan bahwa tahap kedua dalam belajar berbicara pada anak merupakan mengembangkan jumlah kosa kata. Dalam mengembangkan kosakata bahasa anak harus belajar mengingat arti dengan bunyi. Anak akan lebih dahulu mempelajari artikata yang sangat dibutuhkan. Lebih lanjut Elizabeth Hurlock mengatakan bahwa anak mempelajari dua jenis kosa kata yakni kosa kata umum dan kosa kata ganda khusus.

a. Kosa kata Umum

Kosa kata umum merupakan kata yang dapat digunakan dalam berbagai situasi yang berbeda.

- 1) Kata benda
- 2) Kata kerja
- 3) Kata sifat
- 4) Kata keterangan
- 5) Kata perangkai dan kata ganti

b. Kosa Kata Khusus

- 1) Kosa kata warna
- 2) Jumlah kosa kata
- 3) Kosa kata waktu
- 4) Kosa kata ulang
- 5) Kosa kata ucapan populer
- 6) Kosa kata sumpah
- 7) Bahasa rahasia

Menurut Tarigan sekalian kosakata umum dan kosa kata khusus, terdapat juga sebuah kosa kata dasar yang dipelajari anak pada saat mereka belajar berbahasa. Kosa kata dasar merupakan kata-kata yang tidak mudah berubah atau sedikit sekali kemungkinan diambil dari sebuah kata lain. Adapun yang dimaksud kosa kata dasa menurut Henry Guntur Tarigan yaitu:

- 1) Istilah kekerabatan
- 2) Nama-nama bagian tubuh
- 3) Kata ganti
- 4) Kata bilangan
- 5) Kata kerja pokok
- 6) Kata keadaan pokok
- 7) Benda-benda universal

Lebih lanjut Henry Guntur Tarigan, Kosakata pada anak usia dini diperoleh dari sebuah kosa kata dasar. Pembagian kosa kata dasar pada anak-anak berdasarkan atas jenis kata. Pembagian kosa kata dasar tersebut yaitu:

- 1) Nomina pokok
- 2) Verba pokok
- 3) Adjektiva pokok
- 4) Numeralia pokok
- 5) Pronomila pokok
- 6) Kata tugas pokok

Setelah anak memasuki usia sekolah, maka disitu juga anak memperoleh kosa kata bahasa baru dan akan bertambah secara sedikit demi sedikit. Sehingga dalam perkembangan kosa kata anak perlu di pelajari dalam kegiatan dan proses belajar mengajar.

4. Jenis – Jenis Kosakata Anak Usia Dini

Kosa kata adalah sebuah pembendaharaan kata yang terdapat dalam sebuah bahasa. Sebuah kualitas keterampilan bahasa seseorang sangat bergantung pada kuantitas kemampuan kosakata yang telah dimilikinya. Semakin kaya sebuah kosakata atau semakin bagus kemampuan penguasaan kosakatanya maka semakin terampil pula dalam sebuah bahasanya.

Menurut pendapat Tarigan, Djago jenis kosa kata dapat dikategorikan meliputi beberapa bagian yaitu sebagai berikut:

a. Kosakata Dasar

Kosa Kata dasar (*basic vocabulary*) merupakan kata-kata yang tidak mudah berubag atau sedikit sekali dpunggut dari bahasa lainnya. Ada beberapa kosakata dibawah ini, yaitu:

- 1) Istilah kekerabatan, misalnya: ayah, anak, nenek, kakek, paman, bibi, mertua, dan sebagainya.
- 2) Nama- nama bagian tubuh, misalnya: kepala, rambut, lidah dan sebagainya.
- 3) Kata ganti, misalnya: saya, kamu, dia, kami, kita, mereka, ini, itu, sana, sini, dan sebagainya.
- 4) Kata bilangan, misalnya: satu, tiga, lima, tujuh, Sembilan dan sebagainya.

- 5) Kata kerja, misalnya: minum, makan, pergi, datang, pergi dan sebagainya.
- 6) Kata keadaan, misalnya: suka, lapar, haus, duka dan sebagainya.
- 7) Kosakata benda, misalnya: tanah, air, binatang, udara dan sebagainya.⁷

b. Bentuk kosakata baru

Kosakata baru bisa dibilang muncul disebabkan adanya sebuah sumber dalam dan juga sumber luar bahasa. Dalam arti sebuah sumber dalam adalah sebagai adanya kosakata swadaya bahasa anak itu sendiri, sedangkan sumber luar adalah sumber yang berasal dari kata-kata bahasa lain. Kosakata sumber ini meliputi pungutan dari daerah bahasa atau juga bisa dari bahasa asing.

c. Kosakata Pasif dan Kosakata Aktif

Kosakata pasif adalah sebuah kosakata yang jarang atau tidak pernah dipakai tetapi biasa digunakan dalam istilah puitisasi, sedangkan kosakata aktif adalah sebuah kosakata yang sering dipakai dalam berbicara atau juga menulis.

Kosakata pasif dan juga aktif memiliki beberapa kata yang secara makna mengandung ada maupun tidaknya suatu tindakan. Misalnya kita ambil kata *mendengar/ menyimak*. Keduanya itu akan diartikan dengan aksi yang sedang dilakukan oleh seseorang. Oleh karena itu kata tersebut bisa diartikan sebuah kata aktif. Sedangkan kata *menunggu/terdiam* dianggap sebagai kata pasif.

⁷ Tarigan Djago, *Materi Pokok Pendidikan Bahasa Indonesia 1 Universitas Terbuka*, (Jakarta:Depdikbud,2016),h.186.

d. Kosakata Umum dan Khusus

Kosakata umum merupakan kosakata yang sudah meluas ruang lingkup pemakaiannya dan bisa menanggung berbagai hal, sedangkan kosakata khusus merupakan kata tertentu, sempit, dan juga terbatas dalam pemakaiannya.

e. Makna Denotasi dan Konotasi

Denotasi merupakan makna yang sebenarnya, lugas dan bisa menunjuk langsung dalam sebuah acuan kalimat yang sedang dimaksud. Denotasi dalam sebuah kamus memiliki makna yang sesuai dengan observasi dari penglihatan, perasaan, pendegaran, dan pengalaman. Jadi denotasi memiliki kalimat yang terdiri dari beberapa sebuah kata yang sedang mengandung arti sebenarnya.

Makna konotasi adalah makna yang timbul dari pendengar atau juga pembaca dalam menstimuli atau juga meresponnya. Dalam sebuah pembagiannya konotasi memiliki dua bagian, yaitu konotasi positif dan juga konotasi negatif.

f. Kata Benda (Nomina)

Kata benda atau juga nomina dapat diartikan kedalam beberapa jenis. Dalam sebuah jenis kata benda yang dimaksud yaitu dari segi semantic, sintaksis, dan juga segi bentuk. Dalam segi semantis benda merupakan kata yang mengacu pada manusia, benda, binatang, dan juga konsep sebuah pengertian. Secara sitaksis biasanya diikuti oleh sebuah kata sifat dan juga juga diikuti dengan kata “bukan”. Selanjutnya dari segi bentuk bisa diartikann, kata benda yang terdiri dari nomina turunan dan nomina bentuk.

g. Kata Tugas

Alwi mengatakan bahwa kata tugas dapat bermakna apabila kata dirangkaikan dengan adanya kata lain. Kata tugas ini memiliki arti seperti contoh misalnya, ke, karena, dari, dan sebagainya.⁸

5. Tujuan dan Prosedur Penerapan Kosakata Berbahasa Indonesia

Tujuan penggunaan kosakata berbahasa Indonesia :

- a. Memberikan kemampuan dalam pengenalan kosakata pada anak usia dini dengan adanya animasi gambar
- b. Pengembangan sebuah kemampuan keterampilan dalam berpikir luwes dalam tampilan animasi bergambar
- c. Pengembangan kemampuan keterampilan berpikir rasional atau asli dengan melihat langsung tampilan animasi bergambar.
- d. Pengembangan kemampuan yang merinci atau juga mengolaborasi dengan menampilkan animasi bergambar dalam mengenalkan kosakata berbahasa pada anak.

Adapun juga prosedur dalam penerapan kosakata berbahasa adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih dengan melihat cara yang telah ditampilkan melalui animasi bergambar untuk bisa lebih mengenal kosakata yang baik
- b. Menemukan metode pelaksanaan terhadap sebuah kegiatan atau semua topic pembelajaran dan pengenalan kosakata melalui adanya animasi bergambar

⁸ Hasan Alwi,dkk, *Tata Bahasa Baku Basa Indonesia*, (Jakarta:Balai Pustaka, 2015), h.287.

- c. Memberikan rasa ingin tahu anak didik dengan memberikan pertanyaan sederhana dengan topic pembelajaran yang dipelajari melalui media animasi bergambar
- d. Menciptakan suasana belajar dan membuat kelompok belajar dalam mempelajari kosakata baru dengan adanya animasi bergambar
- e. Mengajak anak-anak dalam menyimpulkan materi yang dipelajari untuk bisa mengetahui pengetahuan anak dan juga memberikan pesan dan juga kesan mengenai materi yang sudah dilakukan.⁹

B. Permainan Kotak Raba

1. Pengertian Permainan Kotak Raba

Permainan kotak raba adalah sebuah media gambar yang telah divariasikan dengan berbagai bentuk yang berbeda dan menarik. Penggunaan media ini dengan melibatkan mata untuk melihat, telinga untuk mendengar, badan untuk bergerak sehingga dapat dikombinasikan dengan permainan. Bermain dan permainan adalah sebuah kegiatan yang sangat menyenangkan bagi seorang anak khususnya anak usia dini. Kegiatan dalam bermain dilakukan seorang anak atas dasar keinginannya sendiri, maka tidak heran apabila anak menghabiskan waktunya dengan bermain. Permainan digunakan seorang anak sebagai alat dan suatu sarana dalam kegiatannya sehingga kegiatan yang anak lakukan bisa berkesan dan bisa menarik. Dan dalam permainan ini bebas mau menggunakan alat ataupun tidak menggunakan alat. Sehingga dalam permainan anak bisa menuangkan segala kemampuannya seperti kognitif, sosia-emosional, gerak, bahkan

⁹ Ibid,h.292.

afektifnya serta bermain juga bisa mengembangkan keterampilan berbahasa yang kesemuanya ini dapat ditungkan kedalam sebuah bentuk bahasa yang nyata.

Menurut Paul Hendry Musen Mengatakan bahwa, adabeberapa criteria yang digunakan oleh banyak orang dalam mengartikan sebuah permainan. Pertama sebuah permainan adalah menggembirakan dan juga menyenangkan. Kedua permainan tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasi anak subjektif, dan jugatidak mempunyai tujuan praktis. Ketiga permainan adalah hal yang spontan dan suka rela, dalam memilih benuk permainan. Dan yang terakhir keempat permainan mencangkup keterlibatan dalam aktif dari pemain.¹⁰

Menurut Spencer mengemukakan, bahwasannya permainan adalah kemungkinan penyaluran bagi manusia untuk melepaskan sisa-sisa yang adadi energy. Karena padaumumnya manusia tidak banyak menggunakan energy. Karna itu energinya yang digunakan sebaiknya digunakan dengan baik.

Menurut Santrock mengatakan, permainan merupakan sebuah kegiatan yang sangat menyenangkan dilaksanakan untuk kepentingan itu sendiri. Maka dari itu permainan ini dapat melepaskan sebuah energi dan juga membebaskan perasaan terpendam.

Dalam hal ini yang perlu lebih diperhatikan maknanya dalam bermain yaitu aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan.

¹⁰ M.Fadillah,dkk. *Edutainment Pendidikan Anak usia dini* (Jakarta: PT. Kencana, 2014),h.24.

Kondisi untuk memperoleh kesenangan seperti ini dapat di jumpai dalam pendidikan anak usia dini, dan terdapat Hadist Rasul, antara lain sebagai berikut :

Jadi dapat disimpulkan permainan merupakan sebuah alat yang biasa dan umumnya dilakukan oleh seorang anak dalam kegiatan bermain sehingga anak merasa senang dan bisa mengembangkan berbagai potensi yang di miliki oleh anak, khususnya dalam perkembangan bahasa.

Kotak raba merupakan sebuah kotak atau sebuah kubus yang ukurannya disesuaikan kebutuhan serta tidak tembus pandang. Dengan dinamakannya kotak raba , permainan ini terbuat dari kardus yang berbentuk kotak, sedangkan misteri atau kotak raba ini ditutup, jadi anak tidak tau apa yang ada di dalam kotak tersebut. Setelah tutup dari kotak raba ini dibuka, baru seorang anak mengetahui benda apa yang ada didalam kotak. Makanya bisa disebut kotak raba/kotak ajaib. Permainan kotak raba merupakan permainan menebak benda yang berada di dalam kotak.

2. Tujuan Permainan Kotak Raba

Dalam permainan kotak raba ini tujuannya adalah untuk menambah kosakata dalam perkembangan bahasa anak saat anak itu menjelaskan apa yang telah mereka sentuh. Anak-anak dalam permainan ini menggunakan indra peraba dalam kegiatan permainan untuk mencari tahu dan juga mengevaluasi pengalaman tersebut. Didalam kotak ini mempunyai barang-barang sederhana, namun anak-anak tidak mengetahui apa saja barang-barang tersebut. Sehingga dalam kegiatan ini anak bisa merasakan, mengamati, dan menjelaskan. Anak mampu membicarakan bilangan, bahan,

bentuk serta ukuran dari macam-macam benda tersebut. Dan dalam hal ini juga anak bisa mengembangkan kemampuannya untuk belajar membedakan serta khususnya dalam perkembangan bahasanya.¹¹

Menurut pendapat Deviana putri Ari sandy, tujuan permainan kotak raba adalah untuk memberikan arahan pada anak agar anak itu memahami dan mengerti sebuah materi pembelajaran.¹² Tujuan ini adalah menyatakan dan menunjukkan perubahan pemahaman, tingkah laku, penalaran, serta keterampilan yang mempunyai hasil baik setelah mendapat media pembelajaran yang telah disediakan. Dengan adanya ini anak mempunyai motivasi yang baik dan khas dalam mengerti dan juga memahami sebuah pembelajaran.

Oleh karena itu, tujuan permainan pada merupakan untuk mengarahkan anak pada tahap perkembangan bahasa dengan penambahan kosakata saat anak menceritakan apa yang di sentuh tersebut dari dalam kotak raba.

3. Alat dan Bahan Kotak Raba

Dalam permainan kotak raba ini pendidik ataupun guru sebaiknya menyediakan alat an juga bahan yang akan digunakan untuk permainan ini diantaranya yaitu:

- a. Kotak yang berukuran sedang
- b. Media anak seperti jenis buah – buahan
- c. Dan juga lainnya

¹¹ Luluk Asmawati,dkk, *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2010),h.9.

¹² Deviana Putri Ari Sandy, (2018),” *Pengembangan media pembelajaran magic box plinko pada mata pembelajaran IPA materi ekosistem untuk siswa kelas V*”, Surabaya,JPGSD, Vol.6 No.1,h.2084-2093.



Gambar 1
Kotak Raba

4. Persiapan dalam Memainkan kotak raba

Ada beberapa persiapan dalam melakukan sebuah permainan ini diantaranya yaitu :

- a. Siapkan kotak yang berukuran sedang dari kardus ataupun kaleng
- b. Buat lubang sebesar tangan di sebuah tepi kotak
- c. Ambil benda 1 atau 2 jenis di dalam kotak (misalnya apel dan mangga)

5. Langkah –langkah dalam Permainan Kotak Raba

Ada beberapa langkah dalam permainannya, yaitu:¹³

- a. Letakkan satu benda di dalam kotak, misalnya apel, pisang, mangga, di atas meja yang bisa dijangkau oleh anak. Salah satu dan tiga jenis benda yang adaharus sama dengan benda juga yang ada didalam kotak tersebut.
- b. Kemudian anak diajak memasukkan tangan kedalam kotak raba dan bisa menerka benda yang diatas meja yang sama didalam kotak. Beri saran pada anak untuk melihat dengan sangat teliti benda diatas meja dan mencoba untuk biasa menjelaskan dan mengungkapkan apa yang anak rasakan.
- c. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan bermain. Tujuan agar anak bisa menuangkan apa yang ditangkap dari pembelajaran yang telah dilakukan.

Dapat juga dilakukan dengan lagkah yang seperti ini, yaitu :¹⁴

- a. Terbalik dari langkah yang diatas (pertama), coba letakkan 2-5 benda di sebuah kotak raba dan letakkan 1 benda didepan kotak raba. Ajak anak untuk mengambil benda yang sama dari dalam kotak sesuai benda yang ada di luar kotak.
- b. Pada kelompok yang terdiri dari beberapa anak dan ditiap anak bisa memasukkan tangannya kedalam kotak dan bisa menjelaskan satu benda yang berhasil anak sentuh (tanpa harus menarik nya ke luar dari kotak raba). Dan guru bisa bertanya apakah benda itu lembut, kasar. Hangat,

¹³ Lilies Madyawati, *Permainan dan Bermain 1* (Untuk anak: 2012), h.69-70.

¹⁴ Luluk asmawati, *Pengelolaan Kegiatan Penembangan Anak Usia Dini* (2010),h.46-47.

dingin. Dan itu dilakukan oleh anak secara bergiliran dalam menebak benda yang ada di kotak tersebut.

- c. Dan guru juga mengajarkan bentuk-bentuk dengan memasukkan ke dalam kotak raba tersebut .jadi anak juga bisa menyebutkan bentuk selain dari tumbuhan, buah-buahan, binatang dan lainnya. Maka dari ini perkembangan bahasa anak bertambah dan anak paham serta senang dalam sebuah permainan ini.

6. Manfaat Permainan Kotak Raba

Permainan memiliki berbagai manfaat,diantaranya:

- a. Dapat mempermudah anak dalam memahami dan bisa mengerti yang diajarkan oleh guru
- b. Bisa membuat proses pembelajaran berfokus pada anak
- c. Dapat menabahnya keaktifan anak dalam proses pembelajarannya
- d. Bisa memberikan adanya proses timbal balik yang baik antara anak dan guru dalam Tanya jawab dan responnya.
- e. Bisa memberikan proses kegiatan pembelajaran bisa meningkatkan daya pikir dan daya ingat pada anak
- f. Pada desain warna dan desain gambar media ini memiliki daya tarik sendiri dengan warna dan benda yang ada di media permainan ini
- g. Dapat membawa kemampuan berbahasa yang cukup
- h. Dapat juga dilakukan oleh anak usia dini 3-4 bukan hanya 5-6 tahun
- i. Dapat memberikan pembelajaran yang inovatif serta kreatif

7. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Kotak Raba

Kelebihan permainan kotak raba , yaitu:

- a. Mudah penyajiannya
- b. Mudah dalam penyimpanan karena ukurannya tidak memerlukan tempat yang sangat luas dan besar
- c. Mudah dalam di bawa dan permainan ini fleksibel
- d. Bisa digunakan dalam permainan kelompok atau individu
- e. Anak bisa menyebutkan benda dengan baik dan menguasai kata sehingga pembelajaran dalam kegiatan permainan ini bisa tercapai.

Kekurangan permainan kotak raba , yaitu :

- a. Akan terjadi keributan dikelas sehingga bisa mengganggu kelas alinnya dan sulitnya dalam menentukan pembelajaran yang bisa menjawab data babak rebutan
- b. Anak belum tau benda dan mengucapkannya benda yang ada di dalam kotak tersebut
- c. Apabila digunakan pada materi pembelajaran yang kurang baik dan tepat, penggunaannya menjadi tidak efisien dan efektif.¹⁵

C. Mengembangkan Kosakata anak melalui permainan Kotak Raba

Dalam penjelasan yang telah disampaikan diatas bahwasannya, perkembangan bahasa anak bisa berkembang melalui permainan kotak raba ini. Karena permainan ini mengajak anak untuk mengungkapkan dan mengajak

¹⁵<https://docplayer.info/52015593-kata-kunci-teknik-permainan-magic-box-penguasaan-kata-benda.html> diakses pada tanggal 25 Februari 2019.06.52.

anak belajar sembari bermain dalam mengembangkan perkembangan kosakata. Banyak permainan yang bisa digunakan dalam mengembangkan kosakata anak, namun salah satu dari permainan itu adalah permainan kotak raba. Begitupun sebaliknya banyak cara dari permainan magic box ini dalam kemampuan perkembangannya. Namun, yang dibahas di sini adalah perkembangan kosakata berbahasanya.

Mengapa dalam mengembangkan kosakata anak disini menggunakan permainan kotak raba, dikarenakan permainan ini menarik dan bisa membuat anak penasaran dalam melakukan kegiatannya. Anak dalam kegiatan ini mampu mengutarakan kata, dapat mengetahui apa yang mereka sentuh dan bisa paham maksud dari pembelajarannya sehingga bisa mencapai pembelajaran sesuai dengan harapan.

Menurut Madyawati mengemukakan bahwa permainan ini sangat baik untuk melatih anak dalam keterampilan menyimak dan berbicara dalam perkembangan bahasa anak.¹⁶ Bermain memang identik dengan dunia anak-anak khususnya anak usi ini. Permainan dapat dilakukan dengan cara menggunakan alat maupun tanpa menggunakan alat. Dan permainan kotak raba permainan anak yang paling cepat dan mendapat paling banyak menebak benda yang berada di dalam kotak itulah pemenangnya.

Jadi dapat disimpulkan anak bisa berkembang bahasa nya dalam permainan kotak raba. Walaupun banyak permainan lainnya. Namun permainan ini juga tak kalah baik dalam mengembangkan kosakata.

¹⁶ Lilies Madyawati, *Strategi Perkembangan Bahasa Anak* (Jakarta: Kencana, 2017), h.156.

D. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan landasan teoritis yang peneliti uraikan, berikut ini akan dikemukakan beberapa penelitian yang adakaitannya dengan variable-varibel yang diteliti. Penelitian oleh Fanti Rohmawati dan Nurul Khotimah yang berjudul “pengaruh permainan Magic box terhadap kemampuan kognitif mengenal bentuk dan warna anak kelompok A diTk Budi Luhur Surabaya”. Dari perbandingan nilai T_{hitung} dan T_{tabel} , diketahui bahwa jumlah jenjang lebih kecil daripada T_{tabel} yaitu $T_{hitung} < T_{tabel} = 0,81$ dengan demikian peningkatan kemampuan kognitif mengenal bentuk dan warna yang dialami oleh anak adalah signifikan. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan diterima, maka ada pengaruh permainan magic box terhadap kemampuan kognitif mengenal bentuk dan warna anak kelompok A di TK Budi Luhur Surabaya.¹⁷ Persamaan dalam penelitian ini adalah permainan magic box. Jenis penelitiannya yang menggunakan metode kuantitatif dengan jenis pre-eksperimental, sedangkan peneliti jenis penelitian kualitatif deskriptif. Perbedaan penelitian ini untuk pengembangan kemampuan kognitif pengenalan bentuk dan warna, sedangkan peneliti untuk perkembangan kosakata.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Laili hajriah Simamora “Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa AUD 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai 2018/2019”,¹⁸ berdasar data nilai postes anak ditemukan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penerapan permainan magic box terhadap bahasa anak

¹⁷ Fanti Rohmawati, Nurul Khotimah, (2014), *Pengaruh Permainan Magic Box Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk dan Warna Anak Kelompok A di TK Budi Luhur Surabaya*, PAUD Teratai, Volume 3 Nomor 3, h.1-7.

¹⁸ Laili Hajriah Simanora, “Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Misteri) terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Fajar Medan Denai T.A”, H.156.

sebelum dan sesudah diberi perlakuan adalah 4,8461 menjadi 10,2307. Hal ini juga dibuktikan dari hasil pengujian hipotesi dimana $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $2,7458 > 2,064$ pada penelitian ini peneliti melakukan jenis penelitian kuantitatif sedangkan peneliti ini menggunakan penelitian kualitatif. Pada persamaan sama-sama menggunakan permainan magic box dan perbedaannya padatahap aspek perkembangan kosakata.

Penelitian yang dilakukan oleh Pupu Saeful Rahmat dan Tuti Heryani “Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca dan Penguasaan Kosakata”¹⁹ pada penelitian ini berjenis penelitian kuantitatif sedangkan peneliti ini menggunakan kualitatif. Pada persamaannya menggunakan kosakatanya sedangkan perbedaannya melalui medianya. Dalam penelitian ini menggunakan media kartu kata sedangkan peneliti menggunakan permainan magic box (kotak raba).

¹⁹ Pupu Saeful Rahmat dan Tuti Heryani, Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca dan Penguasaan Kosakata, (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.8 edisi 8, april 2014),h.102-110.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifal aris dan andri tri kusumaningrum, Pengembangan kemampuan berbahasa melalui metod cerita dengan membacakan buku cerita bermedia gambar pada anak pra sekolah, (jurnal keperawatan muhamaddiyah, vol.2 no. 2 017).
- Burhan Bungin, M.Si. *Analisis Data Penelitian Kualitatif* (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2010).
- Choirun Nisak Aulia,” Pengaruh Permainan Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan AUD 5-6 Tahun”. *Jurnal Pedagogia*, Vol.1 No.2 (Juni 2012).
- Deviana Putri Ari Sandy, (2018),” *Pengembangan media pembelajaran magic box plinko pada mata pembelajaran IPA materi ekosistem untuk siswa kelas V* “, Surabaya,JPGSD,
- Departemen Agama RI, (2011), *Al-Quran dan terjemahannya*, jakarta: Bintang indonesia
- Depdikbud, *Tata Bahasa Buku Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia Widiastya, 1991).
- Fanti Rohmawati dan Nurul Khotimah yang berjudul “pengaruh permainan Magic box terhadap kempuan kognitif mengenal bentuk dan warna anak kelompok A diTk Budi Luhur Surabaya
- Gorys Keraf, *Diksi dan Gaya Bahasa* (Jakarta: PT Gramedia, 2009),.
- <https://docplayer.info/52015593-kata-kunci-teknik-permainan-magic-box-penguasaan-kata-benda.html> diakses pada tanggal 25 Februari 2019.06.52
- John M.Echool and Hasan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia An English-Indonesian Dicttinary*, (Jakarta:Gramedia Press, 2002),
- Laili Hajriah Sinamora, Humairah Br. Hasibuan, Zulkifli Lubis, Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box terhadap Perkembangan Bahasa Anak usia 5-6 Tahun, (Jurnal Raudhah,Vol.07 (02) Juli-Desember 2019, ISSN:2383-2163).
- Lilies Madyawati, *Permainan dan Bermain 1* (Untuk anak: 2012).
- Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak* (Jakarta: Pranademedia Group, 2017).

- Luluk Asmawati,dkk, *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2010).
- M.Fadillah,dkk. *Edutainment Pendidikan Anak usia dini* (Jakarta: PT. Kencana, 2014).
- Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal* (Jakarta: Bumi Aksara , Edisi ke 1 Cetke 7, 2004).
- Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2010).
- Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Grasindo, 2006).
- Nor Alfu Laila , “Peran Lingkungan Terhadap Optimalisasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini”. *Jurnal Studi Gender dan anak* , Vol.1 No.1 (Januari-Juni 2013).
- Nusa Putra, S.Fil, M.PD. Ninin Dwilestari, S.Pd.,*Penelitian Kualitatif PAUD* (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2012).
- Pupu Saeful Rahmat dan Tuti Heryani, Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca dan Penguasaan Kosakata, (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.8 edisi 8, april 2014).
- Rita Kurnia dan Zulkifli N,(2016), Efektivitas pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) bahan local untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia dini 5-6 tahun di TK melati dharma wanita Air tritis, kecamatan Kampar, *Educhild*, Vol.5 No.1.
- Rukaesih A.Maolani,M.Si. *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016).
- Sidiknas, *UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14* (Jakarta : Sinar Grafika).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta,2017).
- Suharsimi Arikanto, *Prosedur Penelitian Suatu PendekatanPraktek*, (Jakarta: Renika Cipta, 2002).
- Suhartono, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Asdi Mahasatya ,2009).

Syamsu Yusuf Ln, *Psikologi Perkembangan dan Remaja* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017).

Tarigan Djago, *Materi Pokok Pendidikan Bahasa Indonesia 1 Universitas Terbuka*, (Jakarta: Depdikbud, 2016).

Tarigan, Hendry Guntur, *Pengajaran Bahasa*, (Bandung: Angkasa,2011).

Teas Putri Permatasari, *pengaruh metode pembelajaran bernyanyi terhadap tingkat penguasaan kosa kata bahasa Indonesia anak usia dini* (penelitian kuasi eksperimen terhadap siswa taman kanak-kanak merpati pos bandung,) (bandung: Uniersitas Pendidikan Indonesia), Jurnal Repository.upi.edu.perpustakaan.upi.edu.

Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar PAUD*(Jakarta: PT Indeks Permata Putri Media,2013).

